SECRET FILE

Dungeons & Dragons

SHADOW OVER MYSTARA™

冒険の書

CAPCOM®

CAPCOM

君とゆく冒険、君とつくる伝説。

ゲームって、ホントは楽しい。

コマンドを覚えて、何回も練習して、それでも勝てない。
頼れるのは自分だけ。ひたすら孤独な修業の道…。
そんなふうに思っていませんか？
ゲームが辛いと思いはじめたら、一人の力に限界を感じたら、
強がらずに、みんなでやろう。
協力プレイで心あたたまる…そんなゲームです。D&D®。

ダンジョンズ アンド ドラゴンズ シャドウ オーバー ミスタラ
Dungeons & Dragons®
SHADOW OVER MYSTARA™

DUNGEONS & DRAGONS, SHADOW OVER MYSTARA,
and the TSR logo are trademarks of TSR, INC. and used under license.
© 1996 TSR, INC. All Rights Reserved.© 1996 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved.

CAPCOM FAX 通信 :03-5950-4820
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!
好評稼働中！　24時間いつでも引き出せます。

＜カプコンソフト情報＞ 大阪／(06)946-6659 東京／(03)3340-0718 札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040 名古屋／(052)571-0493 広島／(082)243-6264 松山／(0899)34-8786
福岡／(092)441-1991 ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

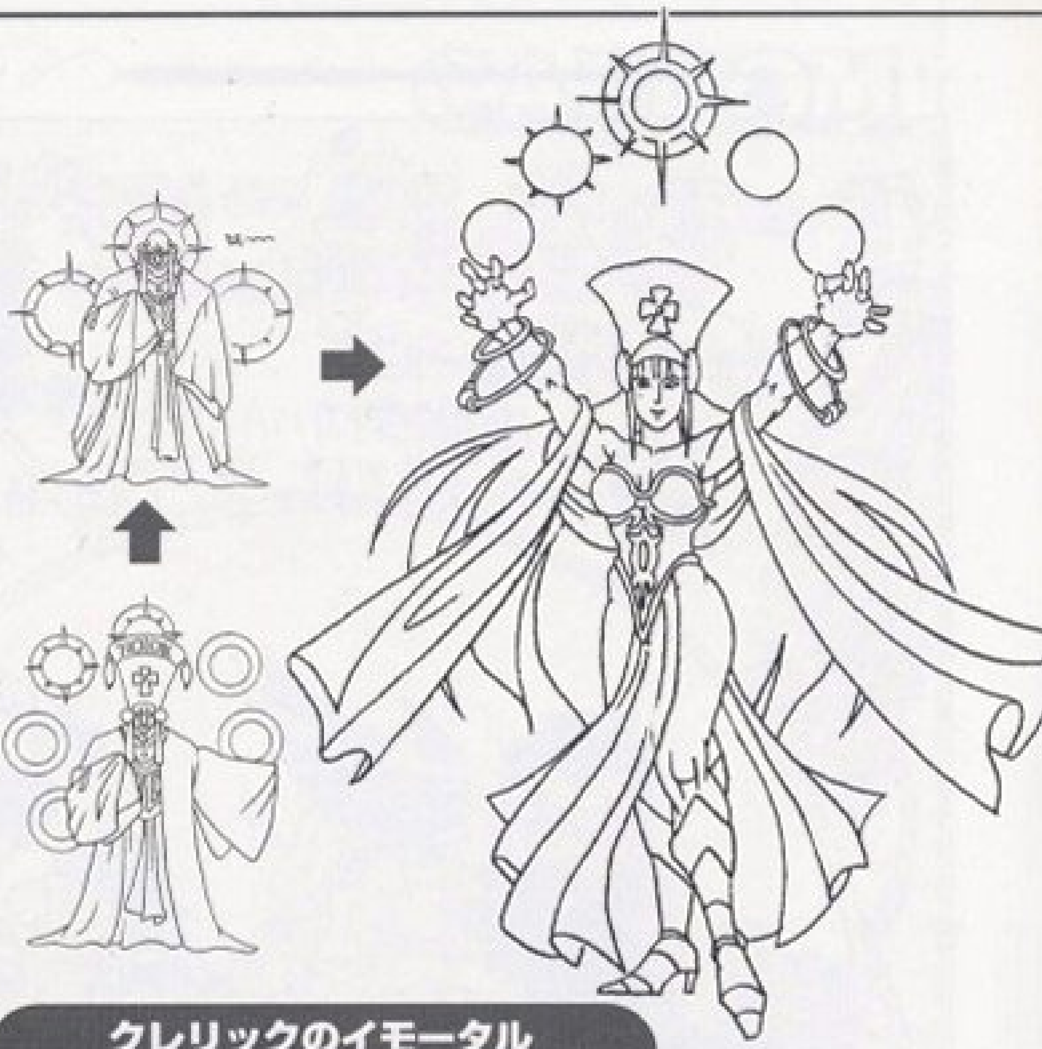
D&D開発こぼれ話し
その1 武器のこと
ファイターは開発当初ハルバードと言う武器を持つ予定でした。現在は、ソードを持っています。
⇦ハルバード
○ちなみにクレリックは、クオータースタッフになる予定でした。
その2 バックパックのこと
冒険者である彼らは、常に荷物といっしょに旅をします。
そのあたりにこだわって背中にバックパックをせおわせてみたのですが、色々な人にランドセルとか、ポシェットとか、言われていました。
中は、主にこんなものです。
火炎ビン
ダガー
らんたん
ロープ
スローイングハンマー
ちず
食料
その3 エルフのミミのこと
D&Dのエルフの耳は長いのではなく、先がとがっているだけだそうで、耳の長いエルフのラフ画を提出したら、TSRに、それは「日本エルフですね」と言われてしまいました。トホホ…
Xmas in Dwarf
ドワーフ初期デザイン
今よりもっと、コロコロしていました。
ちなみに今のドワーフは、TSRに「ミュータント・サンタクロース」なんて言われてしまいました。赤かったからなぁ…
エルフ初期デザイン
デザイナーのしゅみがもろに出たデザインでした。
企画には、ウェイトレスみたいだと言われてました。
その4 嗚呼ナミダの没キャラのこと
開発中には、様々なモンスターが消えていきました。
ボーンゴーレム
作ってる時はボンゴレと、よばれてました。
ワーウルフ
ジャイアントバット
キャリオンクローラー
ジャイアント・アント
ワーウルフなどは、有名なモンスターなのですが、ノールがいたのでボツになりました。

これがプレイヤーの守護神イモータルの原画だ。

イモータルとは？
冒険者達の守護神で、職業別に計6柱いて、彼らが困難な旅にくじけそうになった時、きっと現れるでしょう。

ファイターのイモータル

彼とドワーフのイモータルに関してはボツデザインがない。比較的すんなりOKが出た安産型キャラといえましょう。



クレリックのイモータル

最初は貧乏神のようなオジンだったが、若く美しい女性に変わりました。やっぱりこの方がいいですね。

エルフのイモータル

エルフが森の人なので、森の女神様というイメージでデザインしたのですが、ミュシャをイメージさせるものだったので、現在のデザインになりました。前のもよかったんですけどねぇ。

ドワーフのイモータル

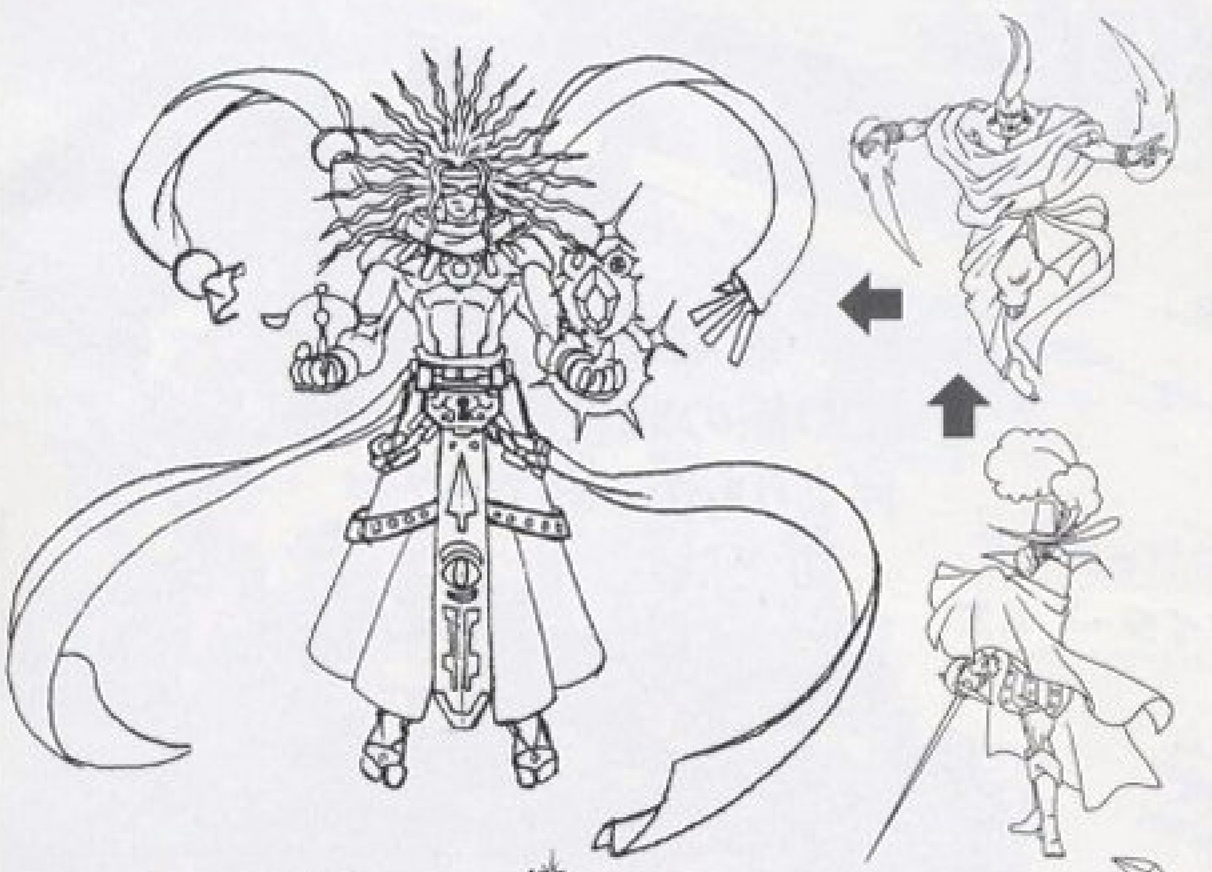
これもファイター同様ボツデザインがありません。すべてこのように一発OKといきたいものです。

★新キャラの変遷★

冒険に旅立てなかった人達。

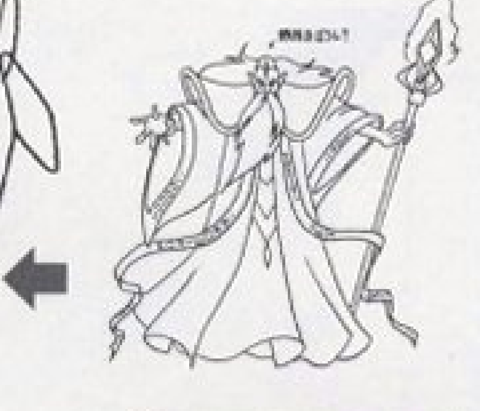
シーフとマジックユーザーの初期デザイン

新キャラの二人、実は最初シーフが男でマジックユーザーは女性だったのです。デザインもOKで、「ドット絵」まで出来たのです。それがなぜ変更になったかというと、実は、米国において女性の魔法使いは悪い魔女のイメージが強いらしく、プレイヤーなのでそれはマズかろうという判断から現在の型になりました。これはこれで結構好評だったのですが、今の男マジックユーザーと女性シーフもカッコイイと自分では思っているのですが、どうでしょうか？



シーフのイモータル

全イモータル中最も難産だったのがコレ。怪盗っぽいデザインだったり、砂漠の盗賊団だったりしたのですが、突然このデザインに。一体どういった過程で、こうまでぜんぜん違ったデザインになったのか、今となっては謎です。



マジックユーザーのイモータル

初期デザインでは、世界征服でも狙ってそうな極悪なオヤジだったので、親しみのあるおじいちゃんに変えました。それでいて魔法使いの感じが出るようにデザインしました。

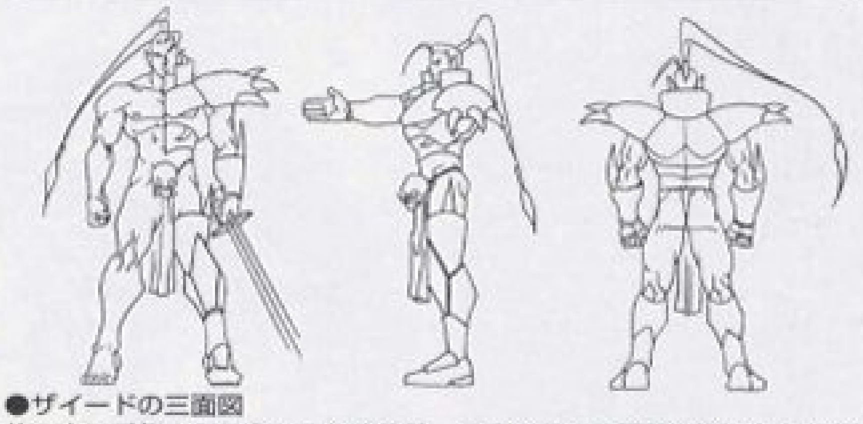
これがデザイン画の過程だ。

■キャラを作る前に…

●デザインをする。なるべく細かく設定しておけば後でこまらない。
●必要であれば（人に手伝ってもらう時とか）三面図もおこす。
●パターン画を描く前に、アイデアスケッチを企画マンに見てもらう。OKならパターン画へ。

●基本ポーズを作る前に、細かい部分の設定を考えて描いたものです。動画を描く時に、基本ポーズでは見えない部分があっても、こういうものを描いておけば、デザインした人にいちいち尋ねなくても大丈夫！

●攻撃などの動きの案は、企画側から来る事が多いのですが、キャラマン側から案を出すときには、こういうものを企画マンに提出します。OKが出ても、期間や容量の関係でカットされる事もあります。



●ザイードの三面図
他の人に手伝ってもらったりする時、このように三面図を描いたりして、パターンごとにデザインが変わったりしないようにします。
(中には単に自分用に描く人もいるようですが…)

FIGHTER
ファイター
ここはオレにまかせろ!!
「日頃の鍛練が実戦で
成果を生むのだ。
私のこの構えにスキが
あったらどこからでも
かかってきなさい!!」
堅い結束なくして
この旅の成就はあり得ない。
何よりもチームワークが
大切だ!!
ひげもじゃの
ドワーフは
貴金属大好き!!
DWARF
ドワーフ
極楽じゃ〜っ!!
お宝を目の前にして指をくわえて
見てられるもんか!危険は承知の上さ。
「どうだい私を連れて行きなよ。
こんなに役に立つやついないよ!」
シーフ(女)
シーフ 2P
THIEF
シーフ
ワナはずしなら
あたいにお・ま・か・せ!!
冒険の
Dungeons
SHADOW

冒険のさなかの
つかの間の休息。
彼女の瞳に映るのは
希望、それとも…

ELF
エルフ

「その傷ついた
体を私の手に
ゆだねなさい。」

CLERIC
クレリック

「旅の目的？
この世のどこかにある
という究極の魔法を探
すことさ。この大いな
る探索の旅に貴様等も
加えてやらんでもない。」

MAGIC USER
マジックユーザー

仲間たち

& Dragons
ER MYSTARA™

知って得する敵のアイテムリスト

●敵のお宝を手にいれろ!!●

コボルド(やられ)

盗めるアイテム	なし
お金	銀貨1枚
得点アイテム	なし
魔法・攻撃アイテム	なし

コボルド(ノーマル)

盗めるアイテム	ダガー
お金	銀貨1枚 銀貨2枚
得点アイテム	なし
魔法・攻撃アイテム	なし

コボルド(ボディ・ガード)

盗めるアイテム	ダガー
お金	銀貨1枚 銀貨2枚
得点アイテム	なし
魔法・攻撃アイテム	なし

コボルド(リーダー)

盗めるアイテム	ダガー
お金	銀貨1枚 銀貨2枚
得点アイテム	なし
魔法・攻撃アイテム	なし

ゴブリン

盗めるアイテム	メノウ
お金	銀貨1枚 銀貨2枚
得点アイテム	なし
魔法・攻撃アイテム	なし

ゴブリン(リーダー)

盗めるアイテム	オニクス
お金	銀貨1枚 銀貨2枚
得点アイテム	なし
魔法・攻撃アイテム	なし

ノール(斧)

盗めるアイテム	オイル または バトルアックス
お金	銀貨1枚 銀貨3枚
得点アイテム	メノウ オニクス
魔法・攻撃アイテム	なし

ノール(弓)

盗めるアイテム	アロー
お金	銀貨1枚 銀貨3枚
得点アイテム	メノウ オニクス
魔法・攻撃アイテム	なし

スケルトン 攻撃

盗めるアイテム	なし
お金	なし
得点アイテム	なし
魔法・攻撃アイテム	なし

スケルトン 防御

盗めるアイテム	なし
お金	なし
得点アイテム	なし
魔法・攻撃アイテム	なし

グール

盗めるアイテム	オーブ または 銀貨10枚袋
お金	銀貨10枚袋 金貨1枚
得点アイテム	オニクス ガーネット
魔法・攻撃アイテム	スローイングハンマー 巻物

オウルベア

盗めるアイテム	オウルベアの卵 または 銀貨10枚袋
お金	銀貨10枚袋 金貨2枚
得点アイテム	琥珀 アクアマリン
魔法・攻撃アイテム	ダガー ショートソード

トログロダイト

盗めるアイテム	オーブ または アンクレット
お金	銀貨10枚袋 金貨1枚
得点アイテム	オニクス ガーネット
魔法・攻撃アイテム	オイル 巻物

シャドーエルフ(剣)

盗めるアイテム	金貨1枚 または サークレット
お金	銀貨10枚袋 金貨1枚
得点アイテム	琥珀 アクアマリン
魔法・攻撃アイテム	ダガー シルバーダガー

シャドーエルフ(槍)

盗めるアイテム	金貨1枚 または サークレット
お金	銀貨10枚袋 金貨1枚
得点アイテム	ガーネット アクアマリン
魔法・攻撃アイテム	スローイングハンマー シルバーダガー

シャドーエルフ(弓)

盗めるアイテム	金貨1枚 または シルバーアロー
お金	銀貨10枚袋 金貨2枚
得点アイテム	琥珀 アクアマリン
魔法・攻撃アイテム	アロー ファイヤーアロー

シャドーエルフ(魔法)

盗めるアイテム	金貨1枚 または マジカルハット
お金	銀貨10枚袋 金貨2枚
得点アイテム	琥珀 アクアマリン
魔法・攻撃アイテム	ロッド ワンド

ヘルハウンド

盗めるアイテム	大オイル または フレイムシールド
お金	金貨3枚 銀貨100枚袋 銀貨3枚と金貨3枚
得点アイテム	オパール 本A
魔法・攻撃アイテム	ロッド リング

ガーゴイル

盗めるアイテム	オーブ または イヤリング
お金	金貨3枚 銀貨100枚袋 銀貨3枚と金貨3枚
得点アイテム	本B 彫刻 ダイヤモンド
魔法・攻撃アイテム	ワンド リング

凡例: 薄い灰色 = 盗めるアイテム / 濃い灰色 = 敵を倒した時に出現するアイテム

(※数値は開発中のものです。)

2人の勝負!

冒険の用語辞典

●アイスサムー
もともとはエルフのブリザード魔法のアイスストーム。面白くなく凍えてしまうという意味で使う。

●コボルボ
天才の名をほしいままにしていた某ソフトマンがミスッて入力を間違えた敵の名前。正式名はコボルド。この敵が出てきたら、「この敵の名前はコボルボというのですか？」と質問してあげるのが正解。

●サリーちゃんのパパ
スタートデモの静止画面に出てくるマジックユーザーのことを指すらしい。某ソフトマンは、「遠くにいるのでちょっと小さいが、あの後ろ姿はどう見てもサリーちゃんのパパだ。」と言い張っている。

●スナフキン
2Pマジックユーザーのこと。一般ユーザーはそう呼ぶらしい。

●精霊たちよ
仕事上ピンチになった時、思わず助けを求めるかけ声。ゲーム上では、エルフ、マジックユーザーが精霊に力をかりて魔法を発する時に使う言葉。通は声を落として低く言う。

●助けてくれリック
ロケテストで多人数プレイならぬ他人数プレ（他人同士での協力プレイ）をしてもらうための《冒険者を求む!!》のキャッチコピー案。

●ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ®
1974年に発表されたアメリカ・TSR社のテーブルトークRPG。カプコンのD&D®シリーズのストーリーはカプコンオリジナルなのだが、国の名前や人の名前でTSRオリジナルと重なっているものがある。興味のある人は探してみよう。

●ハー・フン・ヤッ
クレリックの連続攻撃声。これを真似て友達に攻撃をかけるとマニアと称される。やられると「ゲッ!」と答えなくてはならない。

●ハジメテデス
前作で、人々を恐怖に震え上がらせた最強最終BOSSとして登場したリッチ、デイモスだが、今作にも重要な役割のBOSSとして登場している。しかし何を思ったか、突然「ハジメテデス」と挨拶をしてくれる。初対面の人は、返事をしてあげてほしい。それが礼儀というもの。
※本当は「アニメティ・デット」という魔法でアンデット系モンスターを呼んでいる。

●バックスタッフ
D&D®物知り某ソフトマンを除いて、チームのメンバーのほとんどが間違えて覚えたシーフの背後攻撃。本当はバックスタップ。間違えているのが分かっていてもバックスタッフと言ってしまう難しい名前。

●人肌ザイード
NPCとして出現するかっこいいシャドーエルフ。前作で出現したザイード様のかっこいいバージョンだが、悪玉ザイードのカラー変えのためこう呼ばれる。また、味方なので人間に近いカラーにしたのでこう呼ばれた。しかし、人肌っていやらしい言葉のイメージもあるらしく、呼び方がHらしい。

●Help Help
人質の声。今作に限らず、ゲームをプレイしていてピンチになった時に発する言葉。「ヘープ!ヘープ!」と日本語らしからぬ発音で喋るとグーらしい。特にパズルゲームでお邪魔を送られ、にっちもさっちもいかなくなった時によく使われる。

●メテロストライク
マジックユーザーの最高魔法メテオストライクのことを毎日の徹夜で、口のろれつが回らなくなり、つい口走ってしまった言葉。

●やられはせん
クレリックの起き上がり言葉。ピンチになって発する言葉2。発音は2種類あります。

1.やられはせん
2.やられはせん

●我に加護を（アメリカゴー）
クレリックが魔法ターンアンデットをかける時に叫ぶ言葉。「我に加護を!」と言っているのだが、アメリカゴーと聞こえる。今作でも外人声優が声を吹き込んだのだが、発音が更におかしくなったので結局、前作の声を使用した。

※前作：D&D® タワー オブ ドゥーム
今作：D&D® シャドー オーバー ミスタラ

これが すばらしき冒険者達のボイス集だ!!

（ちなみに外ワクは敵のボイスです）

神よ（クレリック）
ヘイヤーッ（ファイター）
げっ（ドワーフ）
これからよっ（エルフ）
とあっ（ファイター）
ぬぉあ〜っ（マジックユーザー）
なめんじゃないよっ（シーフ）
いやーっ（エルフ）
我に加護を（クレリック）
くそたわけぇ!!（ドワーフ）
あは〜っ（シーフ）
てあっ（マジックユーザー）
やってやらーっ（ファイター）
へあーっ（エルフ）
やられはせんっ（クレリック）
あぐふっ（エルフ）
精霊達よ力をかして!コンジュアエレメンタル!!（エルフ）
くふっ（シーフ）
このザコがっ!!（マジックユーザー）
ちきしょうっ（ファイター）
うらあーっ（シーフ）

うきっ　ふはははははははは　くぁ　たーっ　くわー　くっ　がーっ　ふん　うあー　コーダー　ギャーウィーン

うきゃ　あおーん　うきゃっきゃ　おうー　ぎゃおおう　うぎゃおう　ゔーっ　うげるー　うぎゃあごー　がおーん

ゔーっ　うげるー　うぎゃあごー　がおー　がっ　うぎゃごー　うー　きゃいん　ギャー　ギウギャー　ギャー　ギカゴーン

コボルドはいそがしい。

Dungeons & Dragons
SHADOW OVER MYSTARA™
1 OPENING
ブロークンランドの
北の山々
2
トリンタン村へ
BOSS：ウォーマシン
3 A
重戦車
ジャガーノート
BOSS：ダーク・ウォーリア
3 B TIME ATTACK
激流
ベスビア川を下れ!
BOSS：マン・スコーピオン
4
アエングモアの森
上空
BOSS 1：ハーピー
BOSS 2：シャドーエルフ テルアリン
5 A
腐海と呼ばれる森
(隠し部屋5つ)
BOSS：ビホルダー
5 B
アインスンの街
(隠し部屋3つ)
BOSS：オーガ・キラー・ブラザース
5 C
エルフ
木々のかけ橋
BOSS：グリーン・ドラゴン
6
大樹要塞での
攻防
BOSS 1：マンティコア
BOSS 2：リッチ
7
魔獣が住む森
BOSS：ディスプレッサービースト
ラファエルの
洞窟
8 A
迷いの森
ペナルティステージBOSS：
ブラックドラゴン
8 B
ノームの村を
助けろ!
BOSS：キメラ
9 A
灼熱・溶岩界
BOSS：フレイム・サラマンダー
9 B
ロスト・ワールド
BOSS：フロスト・サラマンダー
9 C
ドワーフの隠し
地下水路
BOSS：シャドーエルフ テルアリン
シャドーエルフ テルエレロン
SHOP
SHOP
SHOP
SHOP
SHOP
浮遊城、大地を割って浮上。
呆然とするプレイヤー。
ワープクリスタルの力によって
浮遊城の内部に潜入する……!!
TO BE CONTINUED…

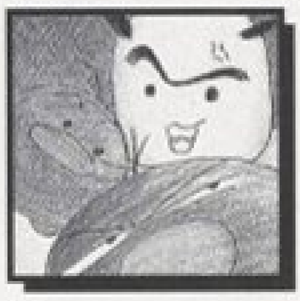
CAPCOM STAFF MESSAGE

スタッフにインタビュー!!

このコーナーでは「D&D® シャドー オーバー ミスタラ」の開発にたずさわったスタッフ達にQ&A方式でインタビューに答えていただきました。

★次の質問に20〜30字で答えてください★
Q1:「D&D® シャドー オーバー ミスタラ」であなたが担当した仕事は何ですか?
Q2:「D&D®」といえば何を連想しますか?
Q3:今だから言える失敗談、エピソード等教えてください。
Q4:プレイヤーの人達に一言どうぞ。

INO
A1: ファイターとゴブリンと、あとは魔法効果を担当しました。
A2: なんとなく、お金ばかり拾っている様な気が…。
A3: マウスで作業中、肩の筋肉が切れ暫く鍼灸院に通いました。
A4: みんなでプレイすると楽しさも倍増するのでよろしくね!



ORESAMA
A1: 新キャラのマジックユーザー。
A2: 残業、休日出勤。あっ考えたら別に「D&D®」に限らないか…。
A3: キャラUPの朝、ゴミや穴がまた見つかったとか書ききれん。
A4: 楽しんでください。いやほんま。

ガーギー
A1: プレイヤー選択とキャラ紹介のデモの下絵。
A2: ◎。
A3: デモ担当の企画マンが途中でいなくなったので不安になった。
A4: これからもD&D®をよろしくお願いします。

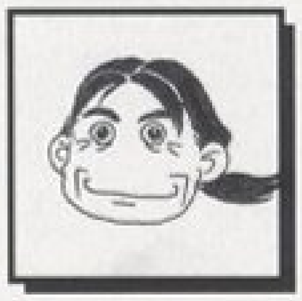
KDA & MOE. T
A1: BGM数十曲&SE千余個。
A2: 漫才ブーム。
A3: 「クリスマスもお正月もず〜っと一緒だったね」「うん」
A4: お店の人に頼んでボリュームを上げてもらいましょう。

坂下　眞司
A1: ドワーフ、マンスコーピオン、ビートル等です。
A2: Dカップの2乗。
A3: マンスコーピオンを作っている間、昆虫に襲われる夢を見た。
A4: 前作よりハデになったD&D®魔法攻撃で爆進して下さい。

ニッスイ
A1: 背景とデモ画面。
A2: マラキー・ドゥ・マライ、城、魔法、隠し部屋。
A3: チームのペット(みどりがめ)が、皆の心を和ませてくれました。
A4: エンディングまでに色々ルートがあるのでトライしてね。

オージーティ
A1: ソフトメイン。D&D®ルール関係。
A2: 若かりし日の自分。安室奈美江のBGM。
A3: 少ない睡眠時間と迫る期限。もっと練り込みたかった…
A4: みんな、命けずって作ったゲームやさかい、ぜひ遊んだってや。

カツヲ
A1: 残業中にかける音楽のCD調達と使いっぱしり。
A2: 「りりかSOS」と「残酷な天使のテーゼ」
A3: 夢の中でもプログラムを組んでいた自分を哀れに感じた事。
A4: みんな、理想と現実は違うのよ…。



キャスバル・ジィ・ケンクン
A1: 企画。演出。ストーリー効果。
A2: 先日まで暑くて扇風機回していたら、いつの間にか雪が降っていた。
A3: 怒りすぎて、サイババのポスターで怒りを鎮められた事。
A4: 伝説の勇者になって歴史に名を残して下さい。君ならきっと。

SARU
A1: 景色。
A2: 合宿。
A3: 何でも知ってるお星に聞いて。
A4: 対戦ゲームばかりの中での横スクロールもの。心ゆくまでごゆるりと。

西村　絹
A1: 新キャラ2人の元デザインと販促用単体イラスト。
A2: 下世話なストーリーとテカテカした絵。(ド○ゴンランス等)
A3: 魔法使いの(心の)モデルは「ゲド戦記」のゲドなんですョ。
A4: 見知らぬ他人にC. シリアスワンズ!! 協力プレイでゴー。

マラキー・アサクラ
A1: 一応、企画。あとサンドバック。
A2: ちくしょう。ぼーーー!!
A3: いっぱいありすぎて、ここには書ききれないッス。
A4: ちくのうの手術は怖いよ。すまんス。

編集後記

AKI:カプコン シークレットファイル第2弾「D&D® シャドー オーバー ミスタラ 冒険の書」はいかがでした?
YUKI:書き下ろしイラスト有り、ゲームマップ有りの情報満載でお送りしました。ご感想、メッセージなど送ってくださいネ!!
SAKI:それじゃ皆様またお会いできる日まで。さようなら〜。
YUKI:…あのね、終わってどうすんの!?
SAKI:あははは。ごめん。ごめん。そういえばみんなでD&D® シャドー オーバー ミスタラのロケテストに行ったよね?
YUKI:そうそう。大阪の某所で行われた超極秘開発ロケテストに潜入したんだけど、ものすごい人だかりだったんだよねぇ!
AKI:開発の人も言ってたんだけど、見知らぬプレイヤー同士で旅立つって事が多くて、しかもちゃんとパーティプレイもしているんですって。

SAKI:パーティプレイってなに?
YUKI:ファイターやクレリックなんかのゲーム上での役割を自覚してプレイする事よ。
SAKI:へぇ…。あぁわかった!「助けてくれリック」のことだ!
AKI:正解!さっそく「冒険の用語辞典」が役に立って良かったわね。(詳しくは9ページを読んでね。)
YUKI:D&D®の最新情報をもっと伝えたかったんだけど、スペースもなくなってきたので続きはあなたの目で確かめてね。
AKI:えっと、それでは冒頭でもお伝えしましたが感想・メッセージなどお待ちしております。宛て先は裏表紙を見てくださいネ。
AKI & SAKI & YUKI:
それでは、またお会いできる日を楽しみに。
bye bye ♥♥♥♥。

カプコン シークレットギャルズ

編集長:S. HAYAMI
編集人:AKI・SAKI・YUKI
SPECIAL THANKS:
D&D®開発チーム、カプコンデザインチーム、アープタキモト、こう、サクラ、TANUKI、マンボ大西、MUCCHI、CAPCOM ALL STAFFS.

© CAPCOM 1996 本紙掲載記事の無断複製、転載、放送などを禁じます。

CAPCOM®

SECRET FILE

Dungeons & Dragons®

SHADOW OVER MYSTARA™

DUNGEONS & DRAGONS, SHADOW OVER MYSTARA,
and the TSR logo are trademarks of TSR, INC. and used under license.
© 1996 TSR, INC. All Rights Reserved.
© 1996 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved.

CAPCOM®

株式会社カプコン® AM事業推進部
〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3643 FAX.(06) 920-5151